Inhalt

Ein paar Worte vorweg 6

1. Fang- und Laufspiele 7

2. Ballspiele 15

3. Wettspiele 27

4. Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele 37

5. Wasserspiele 49

Übersicht über die Spiele

F = Fang- und Laufspiele, B = Ballspiele, W = Wettspiele, RG = Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele, WS = Wasserspiele

Titel	Trainiert besonders …							Dauer	Typ	Seite
	Schnelligkeit	Ausdauer	Kraft und Gewandtheit	Reaktion	Balltechnik	Sozialverhalten	Sprungkraft			
Ab die Post!	X		X			X		mittel	W	28
Affe, Palme, Elefant		X		X				mittel	RG	39
Affenspiel	X	X	X				X	lang	RG	38
Angsthasenabwurf			X	X	X			mittel	B	16
Anhänger-Staffel	X	X	X			X		mittel	W	28
Ausbrecher			X			X		kurz	RG	39
Ausgequetscht	X		X					mittel	WS	50
Ausreißer und Verfolger	X			X	X			kurz	B	16
Ball über die Schnur				X	X	X		lang	B	18
Ballontransport	X		X			X		mittel	RG	40
Ballschlacht			X	X				mittel	B	17
Balltreffer			X		X			mittel	B	17
Ballwelle	X		X	X		X		mittel	B	18
Bauchschmerzen		X		X	X			mittel	B	19
Blinde rollen einen Ball			X					mittel	B	19
Brennball	X	X		X	X	X		lang	B	20
Burgverteidigung			X	X	X			mittel	B	20
Der Vampir erwacht	X			X				mittel	F	8
Der Weiße Hai	X	X	X					mittel	RG	40

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Titel	Trainiert besonders …							Dauer	Typ	Seite
	Schnelligkeit	Ausdauer	Kraft und Gewandtheit	Reaktion	Balltechnik	Sozialverhalten	Sprungkraft			
Die Milchmänner kommen	X	X		X				mittel	F	8
Diener bringen das Frühstück	X		X					mittel	W	29
Dominosteine				X				kurz	WS	50
Dummer August	X		X			X		mittel	W	29
Eierlauf	X		X					mittel	W	30
Elefantenfamilie	X	X				X		mittel	F	9
Elektrische Geräte		X		X				mittel	RG	41
Fangt die Tiere!	X			X				mittel	F	9
Finde deine Freunde!	X			X				kurz	F	10
Fischfang	X	X				X		mittel	F	10
Flinke Räuber	X	X				X		mittel	F	11
Fuchsjagd	X	X						kurz	WS	51
Gefängniswärter			X	X	X	X		lang	B	21
Geselle und Meister	X			X				mittel	RG	41
Goldene Kugeln klauen	X	X	X	X		X		lang	W	30
Haifischflossen fangen			X					kurz	WS	51
Haifischschwimmen	X		X					mittel	WS	52
Hasenjagd					X			mittel	B	21
Hilfe, Außerirdische!	X	X	X					lang	F	11
Hindernislauf	X		X				X	mittel	W	31
Inselhüpfen	X		X			X		mittel	W	31
Kettenfangen	X							mittel	WS	52
Keulentransporter	X		X					mittel	RG	42
Klamottenschwimmen	X		X					mittel	WS	53
Klamottensprung			X				X	mittel	WS	53
Kling – Klong			X	X		X		mittel	RG	42
Krankenwagenfahrt	X		X			X		mittel	W	32
Krebs, Fisch, Weißer Hai!		X		X				mittel	WS	54
Krebsfußball			X	X		X		mittel	B	22
Magnet und Metall				X				mittel	RG	43
Omnibusfahrt	X		X			X		mittel	W	32
Pferderennen	X		X			X		mittel	W	33
Piratenschiff			X					mittel	WS	54
Pitsch-Patsch-Peter	X			X				mittel	RG	43
Popcornlauf	X		X			X		mittel	W	33
Proviant über Bord	X							mittel	WS	55
Räumt die Reifen!	X		X				X	mittel	W	34
Rübenziehen			X			X		kurz	RG	44
Sackhüpfen	X		X				X	mittel	W	34
Salzsäule			X			X		mittel	RG	44
Saubere Wäsche			X		X	X		mittel	RG	45
Schatzsuche			X					mittel	WS	55
Schatzwächter	X		X	X	X	X		mittel	B	23
Schiffe im Nebel			X			X		mittel	RG	45

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Titel	Trainiert besonders …							Dauer	Typ	Seite
	Schnelligkeit	Ausdauer	Kraft und Gewandtheit	Reaktion	Balltechnik	Sozialverhalten	Sprungkraft			
Schlafanzugrennen	X		X					mittel	W	35
Schleppnetz			X			X		mittel	WS	56
Schlüsselrennen	X			X				kurz	F	12
Schmuggler	X		X	X		X		mittel	F	12
Schneeball werfen	X		X	X	X			mittel	B	23
Schwimmende Hunde				X		X		mittel	WS	56
Segelschiffe in Not		X		X				mittel	RG	46
Silber-Tauchen			X				X	mittel	WS	57
Spinnenfamilie	X	X	X	X		X		mittel	F	13
Spinnennetz			X			X		mittel	RG	46
Stürmt den Gipfel!	X		X			X		mittel	F	13
Suppe auslöffeln	X		X					mittel	WS	57
Tablett zur Insel bringen	X		X					mittel	WS	58
Tiger und Löwen	X			X				mittel	WS	58
Tigerball			X	X	X			mittel	B	24
Trefferball	X	X	X	X	X			mittel	B	24
Trefft das Ruderboot	X		X		X			mittel	RG	47
Tsetsefliege	X	X		X		X		mittel	F	14
Tunnelfahrt		X						mittel	WS	59
Turnschuhlauf	X							mittel	W	35
Überraschungsball			X	X	X			lang	B	25
Vampirbiss	X			X		X		mittel	F	14
Versteinert	X				X			mittel	B	25
Verzauberte Fische			X	X				mittel	WS	59
Volleyballl gegen Tennisball	X		X	X		X		mittel	RG	47
Wasser marsch!	X		X					mittel	WS	61
Wasserball				X	X	X		lang	WS	60
Wasserball treiben	X		X					mittel	WS	60
Wasserbasketball			X	X	X	X		lang	WS	61
Wasserschwänzchen fangen	X	X		X				mittel	WS	62
Wasserstrudel			X			X		kurz	WS	62
Wer bin ich?		X				X		mittel	RG	48
Wer hat Angst vor dem Wassermann?	X	X	X					mittel	WS	63
Wer ist der schnellste Paddler?	X		X					mittel	WS	63
Zehnerfangen				X	X	X		mittel	B	26
Zwei Hunde, ein Knochen	X			X				mittel	RG	48
Zwei-Felder-Ball (Völkerball)	X	X	X	X	X			lang	B	26

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Fang- und Laufspiele

Der Vampir erwacht

TRAINIERT: Schnelligkeit, Reaktion DAUER: ◔
MATERIAL: Eine kleine Matte, auf der ein offenes Kastenteil liegt

Ein Kind, der Vampir, liegt im Sarg (Kastenteil, das auf der kleinen Matte liegt) und schläft. Alle anderen Kinder laufen in der Halle herum. Wenn der Lehrer zwölfmal auf das Tamburin geschlagen hat, erwacht der Vampir. Er läuft dann in der Halle herum und fängt Kinder. Schlägt der Lehrer einmal auf das Tamburin, so ist es ein Uhr und der Vampir steigt wieder in den Sarg. Die gefangenen Kinder sind nun auch Vampire, die sich um den Sarg herum (auf der Matte) zum Schlafen legen. Wieder laufen die restlichen Kinder durch die Halle, bis um zwölf Uhr der Spuk von Neuem beginnt. Das Kind, das bis zum Schluss nicht gefangen wurde, kann der neue Vampir sein.

VORSCHAU

Fang- und Laufspiele

Die Milchmänner kommen

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion DAUER: ◔
MATERIAL: Keins

Der Kreis in der Turnhallenmitte stellt die Bratpfanne dar. Zwei Schüler sind die Köche. Diese laufen um die Bratpfanne herum. Zwei weitere Schüler werden als Milchmänner bestimmt, die an der Turnhallentür stehen. Alle anderen Kinder sind die Bratkartoffeln, die sich in der Pfanne befinden und vor sich hin sprechen: „Brutzel, brutzel, brutzel …" Nun klopfen die beiden Milchmänner kräftig an die Tür und die beiden Köche rufen: „Es hat an der Tür geklopft. Die Milchmänner kommen! Ihr Bratkartoffeln, hüpft bloß nicht aus der Pfanne!" Dann laufen die beiden Köche zur Tür, um diese zu öffnen. Schnell springen die Bratkartoffeln aus der Pfanne und laufen in der Halle herum. Die Köche versuchen nun, diese zusammen mit den Milchmännern wieder einzufangen. Wer abgeschlagen wurde, muss zurück in die Pfanne.

VARIANTEN: Die Fortbewegungsart der Bratkartoffeln kann geändert werden, sodass die Kinder z. B. hüpfen, rollen oder kriechen.

netzwerk lernen

zur Vollversion

Spinnenfamilie

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft und Gewandtheit, Reaktion, Sozialverhalten
DAUER: ◔
MATERIAL: Eine große Weichbodenmatte

Auf einer großen Weichbodenmatte befinden sich zwei Kinder: Spinnenmama und Spinnenpapa. Beide bewachen das Spinnennetz. Alle anderen Kinder laufen um die Weichbodenmatte herum und sind die Fliegen. Die Fliegen müssen von einer Hallenseite auf die andere gelangen, indem sie mit der Hand das Spinnennetz berühren. Dabei können sie von den Spinnen gefangen werden. Alle gefangenen Fliegen werden zu Spinnenkindern, die nun auch beim Fangen helfen. Sieger sind die beiden Kinder, die bis zum Schluss nicht von den Spinnen gefangen wurden. Diese Kinder können bei einem neuen Spiel Spinnenmama und Spinnenpapa sein.

VORSCHAU

Stürmt den Gipfel!

TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten
DAUER: ◔
MATERIAL: Zwei große Kästen

Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet. Beide Mannschaften stellen sich in ihrem Spielfeld auf. In jedem Feld wird im hinteren Bereich ein großer Kasten aufgebaut. Die Kästen (Gipfel) stehen sich genau gegenüber. Auf ein Kommando des Lehrers laufen die Kinder jeder Mannschaft zu dem Kasten im gegnerischen Feld. Aufgabe ist es, den Gipfel zu stürmen, also so schnell wie möglich auf dem Kasten zu sein. Die Mannschaft, die dies zuerst geschafft hat, bekommt einen Punkt oder ist der Sieger.

VARIANTEN: Das Spiel ist schwerer, wenn die Augen der Kinder verbunden sind. Um Gefahren zu vermeiden, dürfen sich die Kinder, sobald sie den Kasten berührt haben, die Augenbinden abnehmen.
Beim Durchlaufen des gegnerischen Spielfeldes kann der Gegner die Kinder anschlagen. Diese müssen dann in das eigene Spielfeld zurückkehren, bevor sie erneut versuchen, auf ihren Kasten zu gelangen.

netzwerk lernen
zur Vollversion

Bauchschmerzen

TRAINIERT: Ausdauer, Reaktion, Balltechnik DAUER: ◔
MATERIAL: Ein Gymnastik- oder Softball für jeweils zwei Kinder

Jeweils zwei Kinder stehen sich in ca. drei bis vier Metern Entfernung gegenüber. Ihre Aufgabe besteht darin, sich den Ball zuzuwerfen. Gelingt es einem Spieler nicht, den Ball zu fangen, muss er Folgendes sagen:
beim ersten Mal „Kirschen gegessen!";
beim zweiten Mal „Wasser getrunken!";
beim dritten Mal „ Bauchschmerzen bekommen!";
beim vierten Mal „ Fieber bekommen!";
beim fünften Mal „Ins Krankenhaus gekommen!";
beim sechsten Mal „Wieder gesund geworden!". Danach muss das Kind eine große Runde durch die Turnhalle laufen. Anschließend beginnt es wieder mit „Kirschen gegessen!".

VORSCHAU

Blinde rollen einen Ball

TRAINIERT: Kraft und Gewandtheit DAUER: ◔
MATERIAL: Zwei oder mehrere Tücher oder Schals, um die Augen zu verbinden, Seile oder andere Kleingeräte (z. B. Markierungshüte) zum Abgrenzen von zwei oder mehreren Gassen, Gymnastik- oder Medizinbälle zum Rollen

Die Klasse wird in zwei oder mehrere Mannschaften aufgeteilt. Mit den Seilen oder Kleingeräten werden zwei oder mehrere Gassen, je nach Anzahl der Mannschaften, gebildet. Aufgabe der Mannschaften ist es, nacheinander mit verbundenen Augen den Ball so durch die Gasse zu rollen, dass dieser die seitlichen Abgrenzungen nicht berührt. Für jedes Durchrollen ohne Berührung der Abgrenzungen gibt es für die Mannschaft einen Punkt.

VARIANTEN: Schwerer ist es, wenn Hindernisse in der Gasse (z. B. ein kleiner Kasten) aufgebaut werden, die mit dem Ball umrollt werden müssen.

netzwerk lernen
zur Vollversion

Krebsfußball

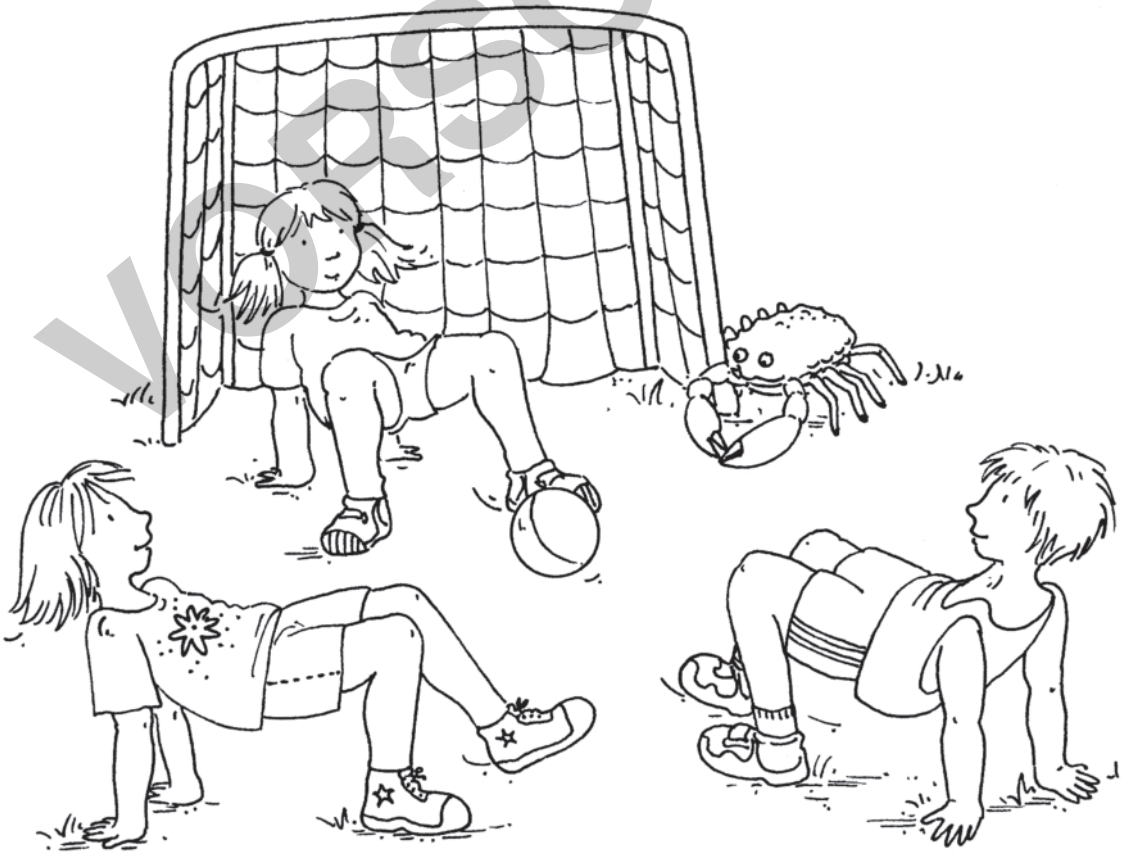
TRAINIERT: Kraft und Gewandtheit, Reaktion, Sozialverhalten DAUER: ◔
MATERIAL: Ein Gymnastik- oder Softball, eventuell ein Medizinball, zwei Tore, Körbe oder zwei kleine Matten, Kennzeichnungsbänder

Es werden zwei Mannschaften gebildet, von denen sich eine die Kennzeichnungsbänder umhängt. Jede Mannschaft geht in ihr Spielfeld. Am Rand des Feldes der gegnerischen Mannschaft befindet sich das Tor, der Korb oder die Matte. Es gibt keinen Torhüter. Jede Mannschaft versucht, den Ball in das gegnerische Tor zu bringen. Dabei müssen sich die Kinder im Krebsgang fortbewegen, d. h. sie liegen auf dem Rücken und stützen sich auf die Arme und Beine. Der Ball wird mit den Füßen gespielt.

TIPP: Bei diesem Spiel werden die Arme und Beine sehr stark beansprucht. Die Spieldauer sollte deswegen nicht mehr als zehn Minuten betragen.

VARIANTEN: Die Fortbewegungsart kann verändert werden. Die Kinder müssen dann z. B. krabbeln oder im Vierfüßergang den Ball mit den Händen rollen.

VORSCHAU



netzwerk lernen

zur Vollversion

Zehnerfangen

TRAINIERT: Reaktion, Balltechnik, Sozialverhalten DAUER: ◔
MATERIAL: Ein Ball

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die erste Mannschaft beginnt, sich den Ball zuzuspielen, ohne dass er auf den Hallenboden fällt. Diese Mannschaft muss mindestens zehn Ballwechsel hintereinander schaffen. Gleichzeitig versucht die zweite Mannschaft das zu verhindern, indem sie den Ball abfängt. Hat sich die erste Mannschaft zehnmal erfolgreich den Ball zugespielt, bekommt sie einen Punkt. Dann beginnt die zweite Mannschaft, sich den Ball zuzuspielen. Sieger ist die Mannschaft, die die meisten Punkte erzielt hat.

TIPP: Um die Spieler der Mannschaften unterscheiden zu können, sollte sich eine Mannschaft Kennzeichnungsbänder umhängen. Sinnvoll ist es auch, vor Beginn die Spielzeit festzulegen.

VORSCHAU

Zwei-Felder-Ball (Völkerball)

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft und Gewandtheit, Reaktion, Balltechnik DAUER: ◕
MATERIAL: Ein Ball

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jede befindet sich in einem Spielfeld. Am äußeren Rand jedes Feldes steht der Torhüter der gegnerischen Mannschaft. Die Spieler jeder Mannschaft müssen die gegnerischen Spieler abwerfen. Wer abgeworfen wurde, stellt sich zu seinem Torhüter. Von dort können die getroffenen Spieler versuchen, falls sie in den Besitz des Balles gelangen, Gegner abzuwerfen. Ist ihnen das gelungen, dürfen sie in das eigene Spielfeld zurückkehren. Sind von einer Mannschaft alle Spieler getroffen, so darf der Torhüter in das Spielfeld gehen. Wenn er dreimal getroffen wurde, ist das Spiel beendet. Wird er nur ein- oder zweimal getroffen und kommt ein anderer Spieler wieder in das Feld, so geht der Torhüter wieder an den Rand des gegnerischen Feldes und hat bei einem erneuten Einsatz wieder drei Treffermöglichkeiten.

TIPP: Es ist sinnvoll, die Spielzeit festzulegen.

VARIANTEN: Schwerer ist das Spiel, wenn Kinder aus der gegnerischen Mannschaft nur abgeworfen werden dürfen, wenn der Ball zuvor gefangen wurde.

netzwerk lernen

zur Vollversion

Wettspiele

Eierlauf

TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit DAUER: ◔
MATERIAL: Pro Gruppe ein Teelöffel und ein Tischtennisball oder ein hart gekochtes Ei

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Beide werden wiederum in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt, die sich mit größerem Abstand gegenüberstehen. Das erste Kind jeder Mannschaft hält den Teelöffel mit dem Tischtennisball oder dem Ei in der Hand. Nach einem Kommando muss es zum gegenüberstehenden Kind laufen, dem es den Löffel übergibt. Fällt der Tischtennisball oder das Ei herunter, so muss das Kind zum Ausgangspunkt zurückkehren und noch mal von vorne beginnen.

VORSCHAU

Wettspiele

Goldene Kugeln klauen

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft und Gewandtheit, Reaktion, Sozialverhalten DAUER: ◕
MATERIAL: Zwei umgedrehte große Kastenoberteile mit jeweils gleich vielen Bällen, Kennzeichnungsbänder, pro Gruppe ein Gymnastikreifen oder ein umgedrehter kleiner Kasten, in den die geraubten goldenen Kugeln gelegt werden

Es werden zwei Gruppen gebildet, von denen sich eine die Kennzeichnungsbänder umhängt. Jede Gruppe hat in ihrem Spielfeld eine Burg (Basketballkreis oder ein entsprechender Kreis, der mit Seilen gekennzeichnet ist). In dieser Burg befinden sich ein kleiner umgedrehter Kasten oder ein Gymnastikreifen, in den später die geraubten goldenen Kugeln gelegt werden, sowie die eigene Schatzkiste mit den goldenen Kugeln (umgedrehtes Kastenoberteil). Dieser Schatz muss natürlich bewacht werden! Gleichzeitig versuchen die Spieler aber, die gegnerischen Kugeln zu rauben. Dabei darf jeder Spieler immer nur eine goldene Kugel aus dem Spielfeld des Gegners holen. Wird dieser Spieler von dem Gegner berührt, ist er gefangen und muss sich sofort hinsetzen und die gestohlene Kugel zurückgeben. Der Spieler kann befreit werden und wieder mitspielen, wenn ihn ein Spieler seiner Mannschaft berührt. Sieger ist die Mannschaft, die es geschafft hat, alle goldenen Kugeln des Gegners zu rauben.

netzwerk lernen

zur Vollversion

Wettspiele

Krankenwagenfahrt

TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten DAUER: ◔
MATERIAL: Pro Gruppe zwei Stäbe und ein Ball (gut eignet sich ein Softball)

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Beide werden wiederum in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt, die sich mit größerem Abstand gegenüberstehen. Immer zwei Kinder aus einer Gruppe fahren den Krankenwagen, d. h. sie fassen die beiden Stäbe an den Enden an und klemmen mit diesen einen Ball ein. Auf ein Kommando laufen sie auf die gegenüberliegende Seite und legen die Stäbe mit dem Ball auf den Boden. Dann „steigen" die nächsten zwei Kinder in den Krankenwagen ein und fahren los. Fällt der Ball beim Laufen aus den Stäben, so müssen die beiden Kinder von vorne starten.

VARIANTEN: Es können Hindernisse aufgebaut werden, um die die Kinder herumlaufen müssen.

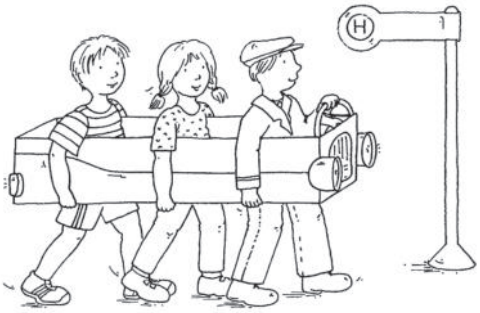
VORSCHAU

Wettspiele

Omnibusfahrt

TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten DAUER: ◔
MATERIAL: Zwei kleine Matten, zwei offene Kastenoberteile, zwei Markierungshüte oder Fahnenstangen

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Vor jeder Mannschaft liegt eine kleine Matte, auf der sich das Kastenoberteil, der Omnibus, befindet. In einigem Abstand steht gegenüber auf der anderen Seite eine Fahnenstange oder ein Markierungshut. Auf ein Kommando steigen zwei Kinder jeder Gruppe in den Bus, nehmen das Kastenoberteil mit den Händen hoch und fahren los: um die Fahnenstange herum und wieder auf die Matte zurück. An dieser Bushaltestelle parken sie den Bus und steigen aus. Die nächsten beiden Kinder steigen hinein und fahren los. Sieger ist die Mannschaft, die insgesamt am schnellsten gefahren ist.



VARIANTE: Es können auch mehrere Kinder mit einem Bus fahren. Die Anzahl der Kinder pro Busfahrt sollte jedoch vorher festgelegt werden.

netzwerk lernen

zur Vollversion

Magnet und Metall

TRAINIERT: Reaktion
MATERIAL: Kennzeichnungsbänder

DAUER: ◔

Es werden zwei Mannschaften gebildet, von denen sich die Kinder der einen Mannschaft die Kennzeichnungsbänder umhängen. Dies sind die Magnete, während die anderen Kinder die Metalle darstellen. Alle Kinder laufen in der Halle herum. Auf ein optisches oder akustisches Zeichen des Lehrers sucht sich jedes Metall schnell einen Magneten, d. h. die Kinder stehen eng zusammen. Auf ein erneutes Zeichen des Lehrers trennen sich alle Magnete wieder von den Metallen.

VARIANTEN: Noch schöner ist dieses Spiel mit Musik: Läuft die Musik, rennen Magnete und Metalle in der Halle herum. Bei Musikstopp sucht sich jedes Metall schnell einen Magneten. Jeder Magnet darf nur einmal dasselbe Metall anziehen. Das letzte Paar, das sich zusammenfindet, scheidet aus.

VORSCHAU

Pitsch-Patsch-Peter

TRAINIERT: Schnelligkeit, Reaktion
MATERIAL: Keins

DAUER: ◔

Zwei Mannschaften stehen sich mit etwas Abstand gegenüber. Die Kinder einer Gruppe halten die Handflächen ausgestreckt nach vorne. Ein Kind der anderen Gruppe geht an diesen Kindern vorbei und schlägt auf die Handflächen. Beim ersten Schlag sagt es „Pitsch", beim zweiten Schlag „Patsch" und beim dritten Schlag „Peter". Das dritte angeschlagene Kind, der Peter, läuft nun schnell hinter dem Schüler her und muss diesen fangen. Wenn er das schafft, bekommt er einen Punkt für seine Gruppe. Er ist dann der neue Pitsch-Patsch-Peter. Das gefangene Kind geht wieder in seine Gruppe zurück. Schafft er es nicht, bekommt er keinen Punkt. Sieger ist die Gruppe, die die meisten Punkte gesammelt hat.

netzwerk lernen
zur Vollversion

Wer bin ich?

TRAINIERT: Ausdauer, Sozialverhalten DAUER: ◔
MATERIAL: Pro Gruppe ein vorbereitetes Schild, auf dem der Name einer den Kindern bekannten Persönlichkeit oder eines berühmten Bauwerkes steht

Es werden Gruppen mit jeweils mindestens vier Kindern gebildet. Einem Kind aus jeder Gruppe wird, ohne dass es dieses sieht, das Schild mit dem Namen eines berühmten Bauwerkes oder einer bekannten Persönlichkeit auf den Rücken geheftet. Dieses Kind muss vor den Kindern seiner Gruppe herlaufen. Dabei stellt es den Kindern seiner Gruppe Fragen, um herauszufinden, wer oder was sich auf seinem Rücken befindet. Die Kinder dürfen die gestellten Fragen nur mit „Ja" oder „Nein" beantworten. Hat das Kind erraten, wer oder was es ist, wird einem anderen Kind ein neues Schild auf den Rücken geheftet.

Zwei Hunde, ein Knochen

TRAINIERT: Schnelligkeit, Reaktion DAUER: ◔
MATERIAL: Ein Staffelholz, ein Bohnensäckchen oder etwas Ähnliches, das den Hundeknochen darstellt

An den beiden Turnhallenseiten stehen sich zwei gleich große Mannschaften gegenüber. In der Mitte zwischen den beiden Mannschaften liegt der Hundeknochen. In jeder Mannschaft wird durchgezählt. Dabei muss sich jedes Kind seine Zahl merken. Ruft nun der Lehrer eine Zahl, so müssen aus jeder Mannschaft die Kinder, die diese Zahl haben, versuchen, schnell an den Hundeknochen zu gelangen. Wer ihn zuerst ergreift, bekommt für seine Mannschaft einen Punkt. Das Spiel ist zu Ende, wenn der Lehrer alle Zahlen einmal aufgerufen hat. Sieger ist die Mannschaft mit den meisten Punkten.

VORSCHAU

zur Vollversion

Wasserspiele

Fuchsjagd

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer
MATERIAL: Keins

DAUER:

Alle Kinder stehen außen nebeneinander am Beckenrand des Schwimmerbeckens. Ein Kind, der Fuchs, springt ins Wasser und schwimmt los. Nachdem er ein paar Meter Vorsprung hat, gibt der Lehrer das Kommando. Die anderen Kinder springen ins Wasser und versuchen, den Fuchs zu fangen. Wer den Fuchs gefangen hat, ist in einem neuen Spiel der Fuchs.

TIPP: Dieses Spiel ist nur für gute Schwimmer geeignet.

Wasserspiele

Haifischflossen fangen

TRAINIERT: Kraft und Gewandtheit
MATERIAL: Pro Kind ein Schwimmbrett

DAUER:

Jedes Kind klemmt sich ein Schwimmbrett zwischen die Beine. Alle Kinder befinden sich im Wasser. Auf ein Kommando müssen die Kinder möglichst viele Haifischflossen sammeln. Gleichzeitig dürfen sie ihre eigene Flosse nicht verlieren. Sieger ist, wer die meisten Flossen gefangen hat.

TIPP: Dieses Spiel lässt sich sowohl im Nichtschwimmer- als auch im Schwimmerbecken spielen.

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

Klamottenschwimmen

TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit
DAUER: ◔
MATERIAL: Verschiedene Kleidungsstücke in doppelter Ausführung, wie z. B. ein T-Shirt und ein Hut.

Die Schwimmer werden in zwei Gruppen eingeteilt. Eine Hälfte jeder Gruppe befindet sich auf der einen Seite des Beckens, die andere Hälfte auf der gegenüberliegenden Seite. Auf ein Kommando zieht das erste Kind aus jeder Gruppe das T-Shirt und den Hut an und schwimmt auf die andere Beckenseite. Dort zieht es die Sachen aus und gibt sie dem nächsten Kind, das sie anzieht und schnell wieder zur Ausgangsseite schwimmt. Sieger ist die Gruppe, die zuerst fertig ist.

TIPP: Dieses Spiel kann im Nichtschwimmer- oder Schwimmerbecken stattfinden, ist aber nur für Schwimmer geignet.

Klamottensprung

TRAINIERT: Kraft und Gewandtheit, Sprungkraft
DAUER: ◔
MATERIAL: Pro Gruppe ein Hemd oder T-Shirt

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Das jeweils erste Kind hat das Hemd an. Dieses springt auf ein Kommando in das Wasser, zieht das Hemd im Wasser aus und wirft es dem nächsten Kind aus seiner Mannschaft, das sich am Land befindet, zu. Dieses zieht sich das Hemd über, springt damit wieder in das Wasser usw.

TIPP: Dieses Spiel kann nur mit geübten Schwimmern gespielt werden. Die Kinder sollten vor Beginn darauf hingewiesen werden, dass sie beim Springen in das Wasser darauf achten, dass das Wasser unter ihnen frei ist.

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion